

代表機関：東京医科歯科大学

課題名

ゲーム行動症ハイリスク群の早期判別・介入支援システムの研究開発

分担機関：KDDI総合研究所

研究期間：令和6年5月～令和7年3月

研究目的・内容

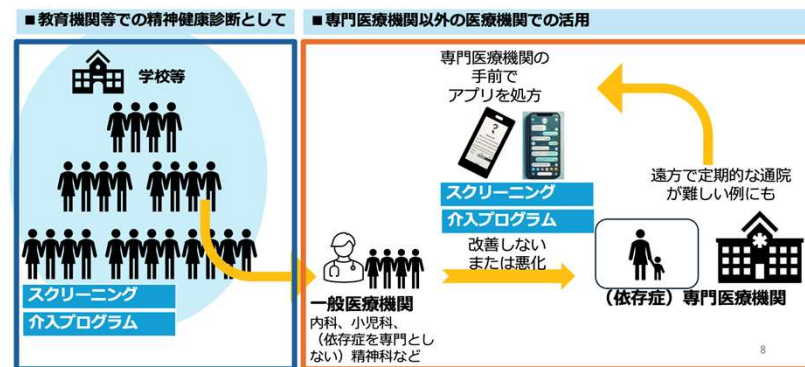
- 電気通信機器の普及は我々の生活の利便性を高める一方、生活に支障をきたすゲーム行動症の危険もはらんでいる
- 学校教育において電気通信機器の導入が推進されているが、青少年はゲーム関連の問題を起こす割合が高く、自ら専門家に助けを求めることはない
- 重症化後の回復には時間を要するため、早期に発見し適切なケアを行うことが重要である
- 本研究では、専門医療機関以外でも活用可能なゲーム行動症のハイリスク群を早期に判別し、介入するプログラム医療機器の開発を目指す
- スクリーニングでゲーム行動症のハイリスク群を特定する
- ハイリスク群に対話型介入プログラムを用いた心理的ケアを通じて行動変容を促す

今後の展開

- メンタルヘルスチェックとしての教育機関での健康診断
- 専門医療機関以外や治療待機群での検査・治療導入

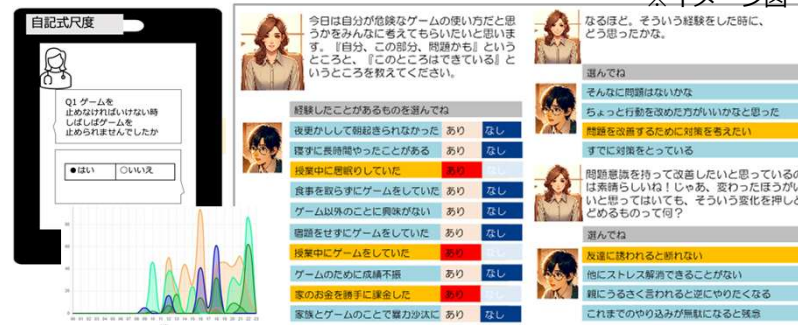
クラス分類：クラスⅡ

システムの活用場面



精神健康診断/専門医療機関以外での治療提供

スクリーニングと介入プログラム



アンケートやログデータを用いてリスク評価を行い、対話型介入プログラムを実施する